Выживание сильнейших

Когда следующему к отдаленному поселку на краю цивилизации каравану преграждают путь бандиты, единственными выжившими остаются персонажи игроков, затерявшиеся во враждебной глуши. Если они хотят дожить до утра, им придется научиться работать сообща и нащупать в себе внутренний стержень. Это приключение предназначено для начинающих персонажей и, в особенности, начинающих игроков.

Это приключение появилось благодаря выдающейся поддержке кикстартерной кампании Тени Повелителя Демонов. В дополнение в своему финансовому вкладу участники могли также выполнять разные задания: странные и забавные поступки, заставляющие людей обсуждать игру и подогревающие интерес к ней. В них входили заявления со сцены от группы блэк-металлистов, записывание видео, лайки и подписка на *Schwalb Entertainment* в разных соцсетях, и многое другое. Это был отличный эксперимент, сделавший кампанию намного веселее. Это приключение — моя благодарность всем тем, кто в нем участвовал и довел кампанию до сокрушительного успеха.

~Credits~

WRITING AND DESIGN: Robert J. Schwalb
EDITING: Jennifer Clarke Wilkes
PROOFREADING: Carlos Danger
ART DIRECTION AND GRAPHIC DESIGN: Hal Mangold
LAYOUT: Kara Hamilton
ILLUSTRATIONS: Biagio d'Alessandro, Jack Kaiser, Eric Lofgren
CARTOGRAPHY: Cecil Howe

Survival of the Fittest is ©2015 Schwalb Entertainment, LLC.
All rights reserved.

Shadow of the Demon Lord, *Survival of the Fittest*, Schwalb Entertainment, and their associated logos are trademarks of Schwalb Entertainment, LLC.

Schwalb Entertainment, LLC

PO Box #12548
Murfreesboro, TN 37129
info@schwalbentertainment.com www.schwalbentertainment.com

Обзор приключения

Есть некоторые вещи, которые ты должен узнать, прежде чем начать приключение.

Что произошло: шайка бандитов напала на караван, направляющийся в Стрельников Погост, крошечное поселение на западной опушке Старого Леса. У леса зловещая репутация из-за древнего защитника, который убил многих лесорубов, давным-давно здесь работавших.

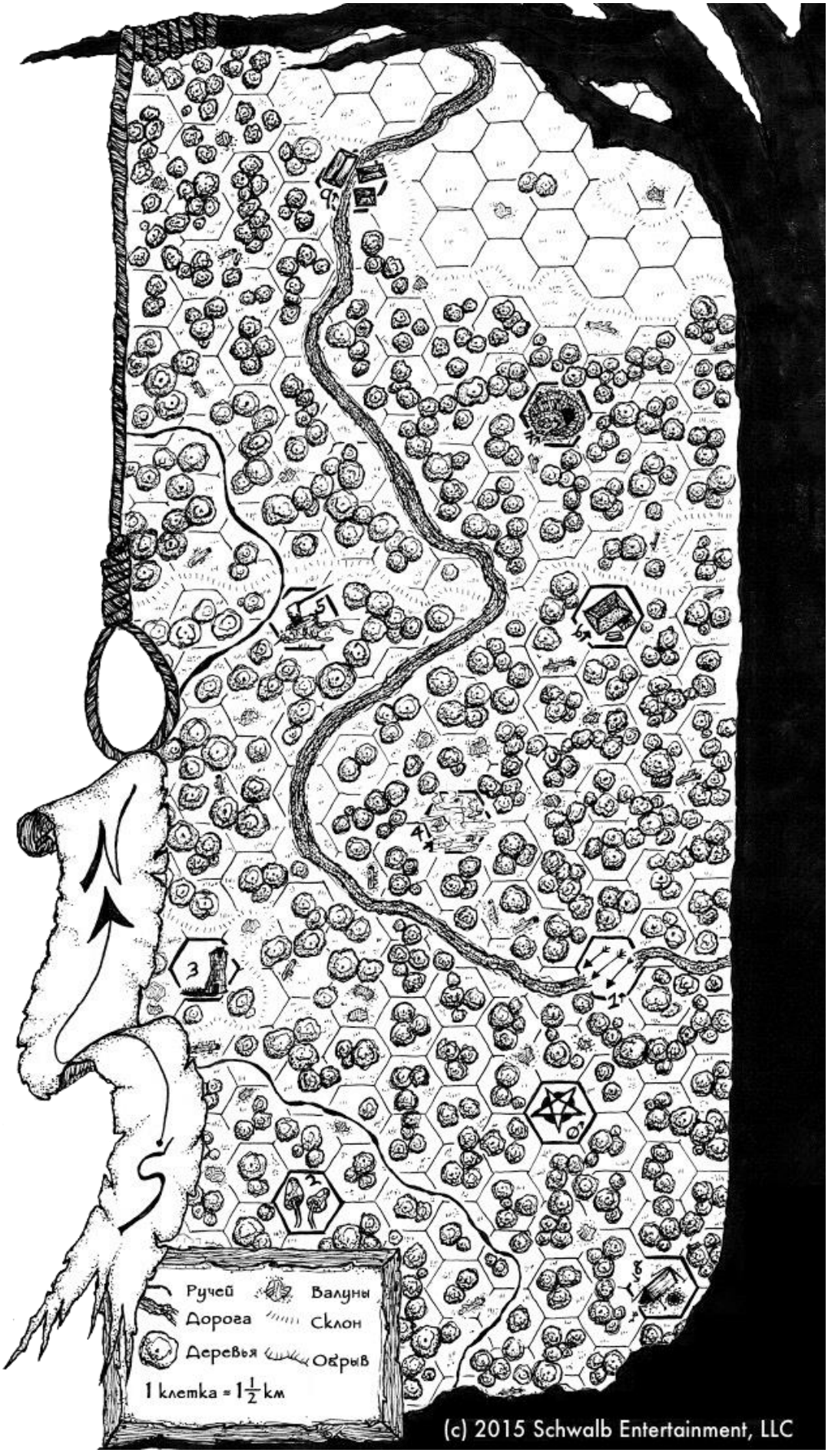
Ситуация: персонажи путешествовали с караваном и спаслись бегством в лес. Они не знают, являются ли они единственными выжившими, преследуют ли их вообще, но даже если это не так, Старый Лес — опасное место. Лучший способ пережить это испытание — добраться до Погоста и предупредить жителей о засевших в лесу бандитах.

Конец: Приключение заканчивается, когда персонажи достигают поселения, скорее всего, Погоста, или когда их всех убивают. Персонажи, дожившие до конца, могут сформировать группу и, если они её сформируют, перейти на уровень 1. См. **главу 1** основной книги правил, в которой описано повышение уровня группы.

Самое начало

Как только ты опишешь ситуацию, попроси игроков представить своих персонажей и причины, по которым они стали частью каравана. Профессии персонажей и детали биографии являются хорошими источниками вдохновения.

Параметры существ, с которыми персонажи столкнутся в ходе этого приключения, ты можешь найти в конце, если у тебя нет основной книги правил.



Старый Лес

Старый Лес представляет собой густые заросли дубов, кленов и вязов, занимающие собой значительную площадь к востоку от Черных холмов, неровной местности, где шахтеры роют уголь. Когда-то лес был основным источником древесины, но лесорубы прекратили свою деятельность после изгнания разъяренным стражем, мифическим существом, известным как леший. С тех пор лес вернул большую часть своей утраченной территории, поглотив несколько крошечных деревень и соединяющих их дорог.

Размеченная гексагональной сеткой карта показывает область, где происходит приключение. Каждый гекс полторы версты в поперечнике.

Исследование леса

Плотность зарослей в сочетании с неровной местностью делает путешествие медленным. Пересечение гекса от края до края занимает 1 час.

В начале приключения персонажи заблудились при бегстве из засады. Пусть игроки выберут одного из них указывать путь. В конце каждого часа движения в определенном направлении, заставляет этого персонажа совершать проверку Интеллекта с 2 помехами, уменьшая количество помех на 1 за каждую пустырную профессию, которой он владеет. В случае успеха группа выходит из гекса в заданном направлении. В случае неудачи группа выходит из гекса на один шаг влево или вправо; например, группа, которая шла на север, выходит на северо-восток или северо-запад. Если общий бросок равен 0 или меньше, группа ходит кругами и не покидает гекс вообще.

Персонажи вряд ли будут находиться в лесу достаточно долго, чтобы почувствовать последствия лишений. Здесь много воды, поэтому, даже если она закончится, можно найти еще. Если у них кончится еда, они могут добыть пропитание, потратив 1 час на прочесывание гекса. Каждый участник должен пройти проверку Восприятия. В случае успеха персонаж находит достаточно пищи на весь оставшийся день. Если результат броска 20 или выше, персонаж находит еду для еще 1d3 персонажей.

Опасности

Старый Лес действительно так же опасен, как о нем говорят. В некоторых гексах располагаются отмеченные цифрами ключевые места, описанные в соответствующем разделе. Группа должна остановиться, входя в незачищенный отмеченный гекс, и столкнуться с его содержимым. Каждый час, проведенный группой в неотмеченном гексе, бросай d6. При результате 2 и больше гекс пуст и остается таковым до завершения отдыха. При 1 случается что-нибудь важное. Брось d20 и сверься с таблицей опасностей Старого Леса.

Встреченные в гексе существа пребывают в нём, пока не будут убиты или прогнаны, или пока группа не завершит отдых, после чего гекс снова становится пустым.

Путешествие по лесной дороге: Если персонажи снова выходят на дорогу, они могут перемещаться по ней со скоростью 4,5 километра (3 гекса) в час. Однако бандиты настороже. Каждый раз, как группа входит в гекс по дороге, опасность встречается при результате 4 и меньше на d6, вместо 1.

Опасности Старого Леса

d20	Опасность
1	Из чащобы с хрустом выламывается **средний монстр**, весь в глазах и щупальцах. Когда он будет побежден, вместо него будет встречаться 1 **упырь**.
2-3	Из-под полога леса в поисках пищи спускаются 1d3–1 **больших паука** (минимум 1).
4-7	На группу выходит отряд из 1d3 + 2 **бандитов**.*
8-13	На группу набрасывается **больной волк**.
14-17	Из-за деревьев вываливается отбившийся от шайки **бандит**.*
18-19	В гексе, где находится группа, и на 2 гекса вокруг 1d3 часа идет дождь. Область частично застлана, а скорость перемещения группы падает до ¾ версты в час. Центр дождя каждый час перемещается на 1 гекс к западу, пока он не прекратится.
20	Вдали появляется олень, белка, енот или ещё какое безобидное животное.

* Вычти убитых бандитов из общего количества в лагере (область 8). Если их число падает до 0, то бандитов группа более не встречает. ¾

Бой в лесу

Старый Лес может, как помочь персонажам, так и обеспечить им помехи в бою, которые придется превозмогать.

Полог леса застилает небо, хотя днем света, просачивающегося сквозь листву и ветки, достаточно, чтобы видеть нормально. По ночам в лесу темно.

Деревья растут достаточно часто. Цели за пределами досягаемости нападающего, но в пределах ближней дистанции, получают половинное укрытие, за её пределами — укрытие в три четверти. Подобное укрытие считается предметом при попытке сокрытия.

Враждебные существа в начале боя обычно располагаются в 2d6 метрах от группы. Тебе решать, пытаются ли они подкрасться и напасть внезапно.

Ключевые места

Следующие гексы отмечены цифрами, означающими, что внутри находится что-нибудь интересное или враждебные существа, или иной вызов группе. Победа над этими существами переводит гекс в статус неотмеченного с точки зрения исследования, если персонажи позже решат вернуться.

0. **Начало**: Здесь, посреди леса, и начинается приключение, спустя 2 часа после нападения на караван. Пока персонажи не завершат отдых, гекс считается безопасным. После этого он становится неотмеченным.

1. **Место засады**: Именно здесь бандиты перехватили караван, с которым шли персонажи. Два фургона загорелись и продолжают гореть в течение 1d3 часов с момента начала приключения. В это время любой персонаж, поднявшийся над кронами деревьев, может увидеть дым.

Нападавшие бросили трупы нескольких лошадей и охраны валяться по всей дороге, а 4 бандита все еще сторожат место.

Они останутся здесь до тех пор, пока персонажи не завершат отдых, затем вернутся в лагерь (см. **область 8**).

Обыскав местность, персонажи обнаружат один арбалет с колчаном на 20 болтов, два меча, походных рационов на 7 дней и *целебное зелье*. Если группа мала, ты можешь позволить персонажам найти раненого охранника каравана с 5 урона, который присоединится к ним. Используй характеристики дозорного, добавив деталей на свое усмотрение.

2. **Грибная лужайка**: Воздух на этом участке леса пропитан запахом гнили. Источником зловония является гниющий труп огра, погибшего дня три назад, раздутый от газов. Из мяса прорастают два **грибных карлана**: подвижных, едва разумных гриба, питающихся падалью. Они выглядят, как грибы с красными шляпками, примерно полметра в высоту. Стоит только живому существу приблизится к трупу на ближнюю дистанцию, как карланы выкапываются и ковыляют навстречу прибывшим, собираясь напасть.

Огр совсем уже созрел, как яблочко наливное. Стоит ему получит любое количество урона, как скопившиеся газы расплескивают труп из точки в его пространстве во всех направлениях в пределах ближней дистанции, окатывая округу кровью, кишками и осколками костей. Каждое существо в области должно пройти проверку Ловкости или получить 1d3 урона. Получившие этот урон должны пройти проверку Воли с 1 преимуществом или получить 1 Безумия.

Обыскав местность вокруг огра, персонажи найдут большую холщовую сумку, содержащую головку сыра, подтухшую половину овцы, 4 сш, 27 мп и меч.

3. **Руины с привидениями**: В центре гекса возвышаются примерно на дюжину метров развалины древней башни. Верхушка обвалилась годы назад, усыпав валунами землю к северу и востоку от башни. Обыскивая валуны, персонажи, прошедшие проверку Восприятия с 1 помехой, находят одно из следующего: 2d6 мп; 1d6 + 2 стрел; костяной нож, светящийся красным в пределах средней дистанции от тролля; серебряная чаша, стоимостью 1 зк. При достаточном количестве успехов найдено может быть все.

По ночам, спустя 1d3 часа после заката, из земли встают несколько призрачных фигур и бродят в развалинах. Эти явления игнорируют группу и невосприимчивы ко всем атакам и эффектам. Любой увидевший их персонаж должен пройти проверку Воли, получая при провале 1 Безумия или 1d3 Безумия, если он уже испуган. При успехе он не подвергается воздействию их жуткого вида до завершения отдыха. Эти явления пребывают в области до самого рассвета.

4. **Туманная поляна**: Здесь деревья расступаются, открывая небольшую поляну, покрытую грязью вперемешку с мелкими камнями. Из земли поднимаются рассеивающиеся клубы желтого тумана, наполняя воздух странным металлическим ароматом. Когда на поляну выходит живое дышащее существо, оно должно пройти проверку Силы или получить *болезнь*. При успехе существо невосприимчиво к ядовитому туману до завершения отдыха.

Существо, подхватившее туманную *болезнь*, при завершении отдыха должно проходить проверку Силы. При провале оно получает накапливающийся штраф -1 к Здоровью, длящийся до излечения *болезни*. После получения трех успехов *болезнь* уходит.

5. **Поехавший лесоруб**: Одним из наиболее опасных обитателей здешней чащи является проклятый лесоруб (**перевертыш**). Днем это грязный заросший мужик, голый и с топором. По ночам же он превращается в неестественную помесь человека и опоссума, нападающую на всех, кого видит, разрывая жертв острыми зубами в клочья. Лесоруб живет в одиночестве так долго, что забыл, как говорить. Если персонажи отнесутся к нему дружелюбно, пока он в человеческой форме, то он жестами и гримасами убедит их бежать подальше, когда начнет темнеть.

6. **Одинокая изба**: На небольшой полянке стоит скромная изба. Стены бревенчатые, вдоль одной из них идет каменная труба дымохода. Крыша покрыта дерном. За избой колодец и поленница, рядом с которой в пне торчит топор.

В избе живет отшельница Рена. Её прогнали из дома — Опушки, расположенной немного к югу отсюда, — и с тех пор ей приходится выживать здесь. В бой она не рвется, но если персонажи произведут на нее хорошее впечатление, она может исцелить их магией. Сделает она это один раз. Также она рассказывает, как выбраться из леса, давая тем самым 1 преимущество к проверкам Интеллекта при попытках не сбиться с пути. Наконец она предупреждает персонажей держаться подальше от лесоруба, который очень опасен.

7. **Трупоеды**: В этом гексе в небольшой пещере на дне провала, где скопившаяся ржаво-красная вода почти полностью залила груду костей, устроила логово пара **упырей**. Упыри разбрасывают вокруг своей территории черепа, чтобы враги держались подальше. За раз в этом месте можно встретить только одного упыря.

8. **Бандитский лагерь**: В этом гексе бандиты, всего числом двадцать, разбили на берегу пруда большой лагерь. Они живут под грубыми навесами, установленными на жердях, и выложили кострища камнями. С ближайших деревьев свисает несколько туш животных, оставленных до ужина. В лагере постоянно находится 1d6 + 3 бандитов. Также есть шанс (1 к 6), что в лагере находится атаман. (Не забывай вычитать убитых в случайных столкновениях бандитов из общего количества.)

9. **Стрельников Погост**: Крохотное поселение, которое едва может считаться деревней, вмещает 32 человека, нашедших приют в ветхих домишках, сбившихся в кучу за трехметровой бревенчатой оградой. Никто сюда бы и не приехал, если бы не могила важного для культа Нового Бога мученика. Ежегодно сюда прибывают паломники, чтобы вознести ему молитвы, веря в творимые его духом чудеса исцеления. Это единственная причина, по которой здесь в центре построена одноименная с поселком гостиница.

Если персонажи достигнут Стрельникова Погоста и предупредят жителей об опасности, то поселок может созвать шесть человек (с характеристиками дозорного), которые помогут извести оставшихся бандитов.

Существа

Следующие выдержки взяты из **главы 10** основной книги правил. Обратитесь к этой главе для получения дополнительной информации.

Блок статистики

Блок статистики — это стандартная форма представления информации о существе. Он содержит как описание, так и параметры существа, позволяющие использовать его в игре.

ИМЯ **Сложность #**

Размер # [пугающий/ ужасающий] описание (особое)

Восприятие # (+#); особые чувства
Защита # (броня); **Здоровье** #
Сила # (+#), **Ловкость** # (+#), **Интеллект** # (+#), **Воля** # (+#)
Скорость #; особые черты движения
Невосприимчивость Список не действующих на существо эффектов
Защитная черта Название и механизм работы.
Уязвимость Механизм работы.
Прочие черты и пассивные таланты Название и механизм работы.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Атака (ближняя; [досягаемость +#]) +# [с # преимуществами] (урон [+ боевой талант])
Атака (дистанция) +# [с # преимуществами] (урон [+ боевой талант])
Атака Механизм работы.

ОСОБЫЕ АТАКИ

Название Механизм работы.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Название Механизм работы.

МАГИЯ

Мощь #
Традиция *название* (#), *название* (#), *название* (#)

КОНЕЦ РАУНДА

Эффект Описание происходящего

Основная информация

Первые две строки формы содержат основную информацию о существе.

• **Имя**: обычное название существа. Существо может быть известно под другими именами в других областях или культурах.

• **Сложность**: рейтинг сложности существа отражает его общую силу.

Сложность существа

Сложность	Рекомендуемый уровень группы
1	Начинающие
5	Начинающие
25	Новички

• **Размер**: эта строка указывает на средний размер существа.

• **Пугающий**: персонаж, у которого нет черты *пугающий* или *ужасающий*, должен пройти проверку Воли, когда он впервые видит одно или несколько существ с этой чертой. Он делает бросок с 1 помехой, если видит сразу четырех или более *пугающих* существ.

При неудаче существо *пугается* на количество раундов, равное 1d3 + его общее количество Безумия, или получает 1 Безумие, если оно уже *испугано*. Как только существо делает этот бросок, независимо от того, успешен он или нет, оно не может быть снова затронуто этой чертой существа или существ, которые оно увидело, до тех пор, пока оно не завершит отдых.

• **Описание**: эта запись говорит тебе, к какой группе принадлежит существо, и дает представление о том, как оно вписывается в игру. Существо может быть животным, феей, монстром или чем-то еще. Обычно описания не имеют особых правил.

Характеристики и атрибуты

Следующие несколько строк содержат числа, представляющие характеристики и атрибуты существа.

• **Восприятие**: эта запись сообщает тебе значение и модификатор Восприятия существа.

• **Особые чувства**: если у существа есть особые чувства, это отмечается здесь. Правила для наиболее распространенных типов чувств приведены ниже. Прочие особые чувства полностью описаны в данных существа.

Ночное зрение: Существо может видеть в областях, скрытых тенями, как если бы эти области были освещены.

Темнозрение: Существо может видеть в областях, застланных тенями и тьмой, на средней дистанции, как если бы эти области были освещены. За пределами этого расстояния существо рассматривает тьму как тени, а тени как освещенное место.

Незрячий: Существо полагается на чувства, отличные от зрения, для восприятия окружающей его среды и может точно определить местоположение каждого существа и объекта на большом расстоянии от него. Существа в этой области не могут спрятаться от существа, и оно игнорирует помехи, накладываемые видимостью на броски Восприятия. Незрячее существо не может быть *ослеплено*.

• **Защита**: в этой записи указывается показатель Защиты существа. Показатель Защиты существа может быть выше, чем его Ловкость, из-за природной брони или внутренних способностей. Существа, которые носят доспехи или используют щиты, отмечают их в скобках после значения.

• **Здоровье**: показатель Здоровья существа. Когда существо, которое не является персонажем игрока, становится *беспомощным*, оно мгновенно умирает, если ты не решишь иначе.

• **Атрибуты**: значения и модификаторы для четырех атрибутов существа перечислены здесь. Если в записи атрибута вместо числа указано «—», существо не имеет этого атрибута и неуязвимо для чего-либо, что может быть нацелено на этот атрибут или потребует броска с его использованием.

• **Скорость**: Скорость существа, измеренная в метрах. Если у существа есть какие-то особые черты движения, они отмечены здесь. Если особая форма движения содержит число, существо использует это число вместо своей обычной скорости при движении. См. «**Особые формы движения**» в **главе 2** для получения дополнительной информации.

Скалолаз: Существо игнорирует сложную местность от лазания.

Пловец: Существо игнорирует сложную местность от плавания.

• **Невосприимчивость**: если существо игнорирует определенные источники урона или немощи, они перечислены здесь. В противном случае эта строка отсутствует.
• **Защитная черта**: если у существа есть какие-либо особые защиты, они описаны здесь. В противном случае эта строка отсутствует.
• **Уязвимость**: если существо получает немощи или иным образом получает урон в определенных условиях или ситуациях, они описаны здесь. В противном случае эта строка отсутствует.
• **Прочие черты**: если у существа есть какая-либо другая особая черта или талант, который не требует от него какого-либо действия, это отмечается здесь. В противном случае эта строка отсутствует.

Варианты атаки

Когда существо использует действие для атаки, оно может выбрать любой из перечисленных вариантов. Если не указано иное, существо нападает на одну цель (существо или объект) и совершает атаку против Защиты цели.
• **(Досягаемость + #)**: большинство существ имеют радиус действия 1 или равный их Размеру, в зависимости от того, что больше. Если существо имеет большую досягаемость, это отмечено здесь.
• **(Дистанция):** дальние атаки отмечают дистанцию (ближнюю, среднюю, дальнюю или предельную).
• **Естественное оружие**: природным оружием может быть все, что существо использует для охоты или для защиты себя, например, зубы, когти, шипы, рога или острие хвоста.

Боевые таланты

Эта часть описывает любые дополнительные эффекты, действующие на цель при успехе в атаке с использованием этого таланта. Некоторые таланты атаки вступают в силу только в том случае, если существо получает успех при результате атаки 20 или выше и превышает Защиту цели на 5 или более. Это записано в сокращенной форме как «Атака 20+» в разделе атаки.

Особые Атаки

У некоторых существ есть таланты, которые дают им особые атаки, которые описаны в этом разделе. Использование особой атаки считается атакующим действием. Если у существа нет особых атак, этот раздел отсутствует.
• **Несколько атак**: многие существа могут совершить две или более атак, используя одно действие атаки. Например, существо с двойной атакой может использовать одно действие, чтобы сделать два броска атаки. Если не указано иное, эти атаки могут быть направлены против одной или разных целей.

Особые действия

Некоторые существа могут использовать особые действия, которые описаны в этом разделе. При выполнении особого действия используется действие, если не указано иное. Если у существа нет особых действий, этот раздел отсутствует.

Магия

Этот раздел присутствует, только если существо знает какие-либо заклинания.
Мощь: значение Мощи существа.
Традиции и заклинания: Заклинания, известные существу, записаны в алфавитном порядке по традициям. Каждая традиция идет с новой строки. Каждое заклинание включает количество доступных применений (в скобках).

Конец раунда

Эта запись описывает все, что происходит в конце раунда, если существо не выведено из строя. В начале боя ты применяешь любые подобные эффекты, как если бы предыдущий раунд только что закончился, а затем начинаешь первый раунд.

Описания существ

В приключении появляются нижеуказанные существа.

АТАМАН **Сложность 1**
Человек Размера 1

Восприятие 10 (+0)
Защита 14 (бригантина, малый щит); **Здоровье** 12
Сила 12 (+2), **Ловкость** 10 (+0), **Интеллект** 10 (+0), **Воля** 9 (-1)
Скорость 10
Лидерство Дружественные атаману существа, находящиеся в пределах средней дальности и могущие его видеть, совершают атаки с 1 преимуществом.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Дубина (ближ.) +2 (1d6, или 2d6 против *изумлённой* цели)
Длинный лук (дальняя дистанция) +0 (1d6 + 1, или 2d6 + 1 против *изумлённой* цели)

БАНДИТ **Сложность 1**
Человек Размера ½ или 1

Восприятие 10 (+0)
Защита 14 (бригантина, малый щит); **Здоровье** 12
Сила 12 (+2), **Ловкость** 10 (+0), **Интеллект** 10 (+0), **Воля** 9 (-1)
Скорость 10

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Дубина (ближ.) +2 (1d6, или 2d6 против *изумлённой* цели)
Длинный лук (дальняя дистанция) +0 (1d6 + 1, или 2d6 + 1 против *изумлённой* цели)

БОЛЬНОЙ ВОЛК **Сложность 10**
Животное Размера 1

Восприятие 12 (+2)
Защита 14; **Здоровье** 8; **Безумие** 0; **Скверна** 0
Сила 13 (+3), **Ловкость** 13 (+3), **Интеллект** 6 (-4), **Воля** 10 (+0)
Скорость 10

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Природное оружие (ближняя) +3 (1d6+2 плюс **Болезнь**)
Болезнь Цель должна пройти проверку Силы или получить *болезнь*. Каждый раз, завершая отдых, заболевшее существо должно пройти проверку Силы. При провале оно получает штраф -1d6 к Здоровью. Если этот штраф снижает Здоровье до 0, существо умирает. После трёх успехов существо удаляет *болезнь*. При следующем завершении отдыха действие штрафов к Здоровью прекращается.

БОЛЬШОЙ ПАУК — Сложность 10

Животное Размера ½ или 1

Восприятие 16 (+6); темнозрение
Защита 14; **Здоровье** 20; **Безумие** 0; **Скверна** 0
Сила 12 (+2), **Ловкость** 13 (+3), **Интеллект** 7 (-3), **Воля** 10 (+0)
Скорость 14; скалолаз

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Клыки (ближняя) +3 с 1 преимуществом (1d6 плюс Яд)
Яд Цель должна пройти проверку Силы. При провале она получает 1d6 урона и *отравлена* на 1 минуту. Если цель уже *отравлена*, она получает 1d6 урона дополнительно.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Бегство Когда существо в пределах досягаемости паука движется, паук может использовать спровоцированное действие, чтобы отступить.

ГРИБНОЙ КАРЛАН — Сложность 5

Гриб Размера ½ или ¼

Восприятие 11 (+1); незрячий
Защита 11; **Здоровье** 30; **Безумие** —; **Скверна** —
Сила 13 (+3), **Ловкость** 11 (+1), **Интеллект** 5 (-5), **Воля** 15 (+5)
Скорость 8
Невосприимчивость *глухота, испуг, оцепенение, ошеломление, слепота, сон, усталость*

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Отростки (ближняя) +3 с 1 преимуществом (1d6 + 3)

ДОЗОРНЫЙ — Сложность 1

Человек Размера ½ или 1

Восприятие 11 (+1)
Защита 14 (дублёная кожа, малый щит); **Здоровье** 11
Сила 11 (+1), **Ловкость** 11 (+1), **Интеллект** 10 (+0), **Воля** 10 (+0)
Скорость 10

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Копье (ближ.) +1 (1d6)
Факел (ближ.) +1 с 1 помехой (1d6 плюс 1 огнём)

ПЕРЕВЕРТЫШ — Сложность 25

Пугающее чудовище Размера ½ или 1

Восприятие 13 (+3); ночное зрение
Защита 15; **Здоровье** 30; **Безумие** 4; **Скверна** 2
Сила 14 (+4), **Ловкость** 12 (+2), **Интеллект** 9 (-1), **Воля** 11 (+1)
Скорость 12
Уязвимость к серебру Когда перевертыш получает урон от серебряного оружия, он получает штраф к Здоровью, равный урону. Штраф длится до тех пор, пока перевертыш не завершит отдых.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Зубы (ближняя; только в гибридной форме) +4 с 2 преимуществами (3d6 плюс Проклятье Перевертыша)
Проклятье Перевертыша Если цель является человеком или подобным смертным существом и становится беспомощной в результате атаки перевертыша, но не умирает, она должна пройти проверку Силы с 1 помехой в следующий раз, когда луна станет полной. При провале цель становится перевертышем до захода луны. Превратившись, она использует атрибуты, характеристики, атаки, таланты и черты перевертыша вместо своих собственных, но может принимать только гибридную форму. Когда превращение заканчивается, у цели не остается воспоминаний действиях во время него.
Проклятие длится до тех пор, пока не будет снято или пока цель не убьет проклявшего её перевертыша.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Смена Формы Перевертыш использует действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы принять форму среднего животного, гибридную форму или вернуться к своему обычному виду. Находясь в форме животного, он использует физические атрибуты, характеристики, атаки, таланты и черты этого существа. Он сохраняет свои Интеллект и Волю.

КОНЕЦ РАУНДА

Регенерация Перевертыш исцеляет 1d6 урона, если не *беспомощен*.

СРЕДНЕЕ ЖИВОТНОЕ — Сложность 10

Животное Размера 1

Восприятие 12 (+2)
Защита 14; **Здоровье** 40; **Безумие** 0; **Скверна** 0
Сила 13 (+3), **Ловкость** 13 (+3), **Интеллект** 6 (-4), **Воля** 10 (+0)
Скорость 10

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Природное оружие (ближняя) +3 с 1 преимуществом (2d6+1)

СРЕДНИЙ МОНСТР — Сложность 10

Чудовище Размера 1

Восприятие 12 (+2); темнозрение
Защита 13; **Здоровье** 20; **Безумие** —; **Скверна** 2
Сила 13 (+3), **Ловкость** 9 (-1), **Интеллект** 7 (-3), **Воля** 13 (+3)
Скорость 10

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Природное оружие (ближняя) +3 с 1 преимуществом (1d6+2)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Бешеная Атака Монстр атакует две разные цели природным оружием, совершая каждую атаку с 1 помехой.

УПЫРЬ — Сложность 25

Пугающее чудовище Размера 1

Восприятие 12 (+2); ночное зрение
Защита 15; **Здоровье** 40; **Безумие** 5; **Скверна** 4
Сила 11 (+1), **Ловкость** 13 (+3), **Интеллект** 8 (-2), **Воля** 11 (+1)
Скорость 8
Невосприимчивость Урон от болезни или яда; *болезнь*, *отравление*
Страх Божий Упырь совершает атаки с 1 помехой против существа, носящего или владеющего священным символом.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Когти и зубы (ближняя) +3 с 1 преимуществом (2d6 + 3 плюс Кровопийство при атаке 20+)
Кровопийство Если цель — живое существо из плоти и крови, она получает 1d6 дополнительного урона и *усталость* на 1 минуту. На время действия *усталости*, цель также *замедлена*. Если она уже под действием *усталости*, то получает еще 1d6 дополнительного урона.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Нечестивый пир Упырь съедает одно мертвое существо в пределах досягаемости, что требует концентрации в течение 1 минуты. В конце этого времени упырь полностью поглощает труп и принимает облик существа на 24 часа. Нося новый облик, упырь теряет свою пугающую черту.